



MIT EIS UND STAHL

Alliierte Kontingente aus Kislev für deine Warhammer-Armee

Söldner und Kislev

Wie auch die Bretonen können Söldner auf eine breite Auswahl an effektiver Kavallerie zurückgreifen, welche die kavallerielastigen Kisleviten etwas überflüssig erscheinen lässt. Doch wird der schlaue Zahlmeister nach einer genaueren Inspektion der Armeeliste der Kisleviten erkennen, dass ihm diese einen größeren, strategischen sowie taktischen Vorteil geben, da er seine Armee mit den Auswahlen aus der Armeeliste Kislev erweitern und verbessern kann.

Die schwere Reiterei der Söldner ist im Profil identisch zu den Flügelulanen aus Kislev, kostet weniger Punkte und kann optional mit Rossharnischen ausgestattet werden. Demnach scheint die schwere Reiterei der Söldner die bessere Wahl zu sein. Die Flügelulanen können jedoch von der Regel für ihren **Glorreichen Angriff** gebrauch machen. Dies, besonders gegen Gegner mit niedrigen Moralwerten, kann die höheren Punktkosten der Flügelulanen wieder wettmachen.

Die Greifenulanen ähneln stark den Venatoren Volands, eines der berühmten Söldnerregimentern. Auch hier gilt, dass die endgültige Wahl von deinem Gegner und der Situation auf dem Spielfeld abhängt. Ein Venator Volands kostet 24 Punkte, während ein Greifenulan 26 Punkte kostet. Der Initiativwert der Greifenulanen ist ein Punkt höher als der der Venatoren, sie bewegen sich schneller und sie können einen **Glorreichen Angriff** durchführen, doch sind die Venatoren besser gepanzert. Der wichtigste Faktor bleibt jedoch dein Gegner. Gegen die wenig disziplinierten Skaven würde ich die Greifenulanen jederzeit aufstellen, gegen Zwerge jedoch, die langsam in ihrer Bewegung und stark in ihrer Moral sind, ziehe ich die besser gerüsteten Venatoren vor.

Die **Leichte Kavallerie** der Söldner ist wesentlich billiger und zeichnet sich durch eine größere Vielfalt an Optionen als die kislevitischen Bogeschützenreiter aus. Jedoch zeigen die Bogeschützenreiter höhere Fertigkeiten im Umgang mit ihren Bögen. Die leichte Söldnerkavallerie ist die günstigere Option, wenn du deinen Gegner ausbremsen möchtest, in dem du deine Kavallerie in 8 Zoll Umkreis, aber außerhalb der Angriffreichweite, eines gegnerischen Regiments hältst. Als flankierende und unterstützende Einheiten bietet sich die Söldnerkavallerie ob ihrer besseren Optionen – Schilde und Speere – an. Suchst du jedoch berittene Schützen, sind die Bogenschützenreiter aus Kislev die erste Wahl. Wenn du deine Söldnerkavallerie mit Bögen ausrüstest, kosten deine Reiter 15 Punkte pro Modell. Für zwei Punkte mehr kannst du deine Bogenschützenreiter mit einem Punkt höhere ballistische Fertigkeit ausstatten, welche ihre Punkte definitiv wert sind.



Ein Heerhaufen mit Verbündeten aus Kislev in all seiner Pracht.

Die flexibleren Kossars sind eine gute Einheit, um die Reihen der Söldner zu stärken. Trotz dessen würde ich fast immer Pirazzos Verlorene Legion bevorzugen, wenn ich eine Einheit benötige, die in Nahkampf ebenso wie im Fernkampf glänzt. Sollte ich jedoch einer Armee gegenüberstehen, deren Truppen gute Rüstungen tragen oder hohe Widerstandswerte vorzeigen, bevorzuge ich die Zweihandwaffen der Kossars.

Söldnerarmeen im Allgemeinen und Söldnerarmeen, die nicht von den berühmten Söldnerregimentern profitieren im Besonderen, sind im Bezug auf magische Gegenstände äußerst eingeschränkt. Indem du eines der beiden besonderen Charaktermodelle der Kisleviten – Tzarin Katarina oder Tzar Boris – in deine Armee aufnimmst, kannst du deinem unbedarften Gegner einige unerfreuliche Überraschungen der magischen Art bescheren, die dir sonst nicht zur Verfügung stehen würden. Natürlich erweitert die Eiskönigin das Arsenal der Söldner zusätzlich auch noch um die Eismagie.

[Vorwort](#) · [Bretonia](#) · [Waldelfen](#) · [Imperium](#) · [Hochelfen](#) · [Zwerge](#) · [Söldner](#) · [Epilog](#)

© Games Workshop Ltd. 2007. Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten.

Games Workshop und das Games-Workshop-Logo, Warhammer, die Warhammer-Logos, sowie alle weiteren Logos, Insignien, Bilder, Miniaturen und Materialien des Warhammer-Universums sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2007, verschiedentlich registriert im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Erde. Alle Rechte vorbehalten. Mehr Informationen zum Urheberrecht findest du [hier...](#)

Mehr Informationen zum Urheberrecht findest du [hier...](#)

Startseite
Angriff auf den
Schädelpass
Miniaturenvorschau

F&A's & Errata
Kriegerbanden



Veranstaltungen
Warhammer-Hobbytage
Sturm auf Averheim
Die Nemesis-Krone
(Sommerkampagne '07)
Warhammer-Akademie
Grand Tournament '07
... in der Drakenburg

Armeebücher
Bestien des Chaos
Bretonia
Das Imperium
Dunkelelfen
Echsenmenschen
Gruftkönige
von Khemri
Hochelfen
Horden des Chaos
Ogerkönigreiche
Orks & Goblins
Skaven
Vampire
Waldelfen
Zwerge

Andere Armeen
Kislev
Riesen
Söldner

Kampagnen
Allgemeine Einführung
Grenzgrafschaften
Lustria &
Eroberung der
Neuen Welt
Der Sturm des Chaos

Support
Magiekarten
Erratas und andere
Downloads
Spieleübergreifendes
Hobbyportal

**Andere
Spielsysteme**
Warhammer 40.000
Der Herr der Ringe
Blood Bowl
Epic: Armageddon
Inquisitor
Morthelm
Necromunda
Raumflotte Gothic
Warmaster

Diverses
Miniaturenvorschau
White Dwarf
Copyright Richtlinien
Fälschungen
Impressum

Online Shop

Externe Links

Black Library
Black Industries
Forgeworld
Sabertooth Games
Specialist Games
THQ's Dawn of War
NamcoBandais
Mark of Chaos
Warp-Artefakte

